

EXAMEN PONCTUEL TERMINAL : EPS
BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE
TENNIS DE TABLE

I- CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- ☞ Épreuve : réaliser plusieurs matchs de Tennis de Table et arbitrer.
- ☞ Vous serez muni d'une tenue de sport adaptée à la pratique du tennis de table, des chaussures de sport propres.
- ☞ Vous ne pourrez pas bénéficier d'aides extérieures pendant l'épreuve ni de supports numériques, de montres ou chronomètres, de téléphones portables...
- ☞ Matériel personnel autorisé. Si besoin le matériel peut être fourni par le jury
- ☞ Le public est interdit.

II - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1. Après l'appel, l'évaluation débute par un échauffement d'une durée d'une quinzaine de minutes.
2. Réalisation d'une montée-descente afin de former des groupes de niveaux.
3. Matchs au sein des groupes de niveaux et arbitrage.

III - MODALITÉS D'ÉVALUATION :

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve au verso

EVALUATION sur 20 POINTS

Sur 8 points : Technique et Tactique

Sur 6 points : Analyse du jeu (temps d'échange avec le jury entre deux manches)

Sur 6 points : Échauffement et arbitrage

IV - ANNEXES :

Cf. référentiel national (voir verso)

AFL évalués	Points	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	8 points	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements 0 - 2 pts	Utilisation efficace d'un coup préférentiel ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard. 2,5 – 4 pts	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effet liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de la balle reçue. 4,5 – 6 pts	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et liftés). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et remplacements. 6,5 – 8 pts
	6 points	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0 – 1,5 pt	Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. 2 – 3 pts	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire. 3,5 – 4,5 pts	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 5 – 6 pts
Se préparer et s'entraîner Assumer des rôles	6 points	Echauffement Arbitrage	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0 – 1,5 pt	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire. Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple) 2-3 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son partenaire. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. 3,5 – 4 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles). 5 – 6 pts